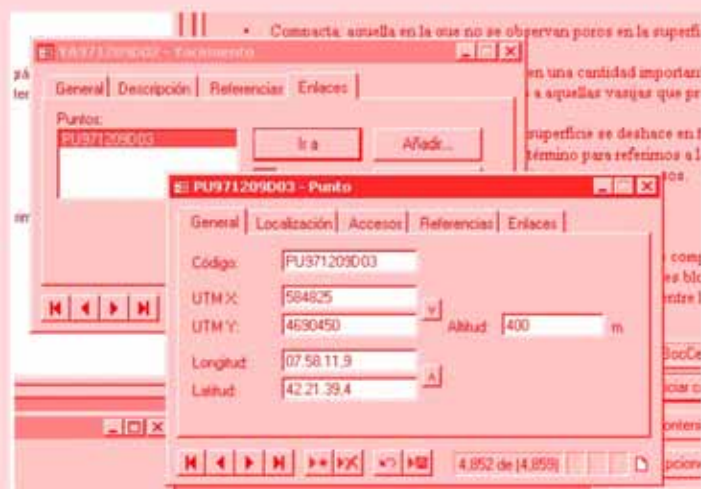


ARPA 3

*Grupo de Investigación en Arqueología del Paisaje
Universidade de Santiago de Compostela*



SIA+: Manual del Usuario
César A. González Pérez

CAPA 3

Criterios y Convenciones en Arqueología del Paisaje

SIA+: Manual del Usuario

César A. González Pérez

CAPA

Criterios y Convenciones en Arqueología del Paisaje

consejo editorial

Felipe Criado Boado, USC (director)
M^a del Carmen Martínez López, USC (secretaria)
David Barreiro Martínez, USC
Francisco Burillo Mozota, Seminario de Arqueología y Etnología Turolense, Teruel
Isabel Cobas Fernández, USC
Manuel Díaz Vázquez, USC
Matilde González Méndez, USC
César A. González Pérez, USC
Elena Lima Oliveira, USC
M^a Isabel Martínez Navarrete, CSIC - Centro de Estudios Históricos

comisión editorial

Xesús Amado Reino, USC
Felipe Criado Boado, USC
César A. González Pérez, USC
M^a del Carmen Martínez López, USC
César Parcero Oubiña, USC
María Pilar Prieto Martínez, USC
Sofía Quiroga Limia, USC
Anxo Rodríguez Paz, USC

dirección de contacto

Secretaría de CAPA
Grupo de Investigación en Arqueología del Paisaje
Universidade de Santiago de Compostela
Apdo. de Correos 994
15700 Santiago de Compostela
Galicia, España
Tel. 981 590555
Fax 981 598201
E-mail pharpa@usc.es
Web <http://www-gtarpa.usc.es/>

ejemplares

Cualquier persona interesada en recibir ejemplares de esta serie puede ponerse en contacto con la Secretaría de CAPA mediante el teléfono o e-mail que figuran arriba.

Edita: Grupo de Investigación en Arqueología del Paisaje, Universidade de Santiago de Compostela
Depósito Legal: C 1871 1997
ISBN de la Serie: 84-8264-191-3
ISBN del Volumen: 84-8264-068-2

TABLA DE CONTENIDO

Generalidades.....	1
Propósito.....	1
Modo de Trabajo	1
Acceso	1
Proyectos.....	1
La Ventana de Base de Datos	1
Uso Básico del Sistema	2
Trabajo Básico con Fichas.....	2
Búsquedas Sencillas	3
Operaciones sobre Fichas	3
Características Avanzadas.....	4
Operaciones Avanzadas con Objetos	4
Herramientas de Búsqueda	5
La Búsqueda Total.....	6
Entrada de Datos.....	6
Salida de Datos.....	7
Otras Herramientas.....	8
Opciones y Configuración.....	8
Proyecto de Trabajo	8
Cambiar Contraseña	8
Preferencias	8
Administración del Sistema	8
Herramientas de Administración	8
Log	8
Tablas de Traducción.....	9
Verificación y Reparación.....	9
Apéndice.....	9
Convenios de Codificación.....	9

FICHA TÉCNICA

especificación del sistema

Grupo de Investigación en Arqueología del Paisaje
Universidade de Santiago de Compostela

concepción y diseño informático

César A. González Pérez

programación del sistema

César A. González Pérez
Jesús del Río Pose

financiación

Financiación del proyecto: Grupo de Investigación
en Arqueología del Paisaje.

Financiación de la edición: Grupo de Investigación
en Arqueología del Paisaje.

CAPA 3

SIA+: Manual del Usuario

César A. González Pérez

Grupo de Investigación en Arqueología del Paisaje

Universidad de Santiago de Compostela

Primera Edición

RESUMEN

Este texto presenta el Manual del Usuario del Sistema de Información Arqueológica (SIA+) en su versión 1.1. Dicho manual contiene la información necesaria para utilizar el SIA+ en todos sus aspectos.

ABSTRACT

This text introduces the User's Manual for the Archaeological Information System (SIA+) version 1.1. Such manual contains all the information needed to use the SIA+ in every aspect.

PALABRAS CLAVE

Manual del usuario.

KEYWORDS

User's manual.

GENERALIDADES

Propósito

El SIA+ es el sucesor de SIA, y como tal, trata de mejorarlo y extenderlo. En principio, el SIA+ es capaz de manejar más tipos de información que el SIA, hacerlo más rápido y fácilmente, y todo ello asegurando la integridad de los datos sin que el usuario haya de preocuparse por ello.

En pocas palabras, se puede decir que el propósito del SIA+ es gestionar la información involucrada en la evaluación de impacto arqueológico y realización de inventarios arqueológicos.

Modo de Trabajo

El SIA+ asume una serie de convenciones en cuanto al modo de trabajar y realizar las cosas. Es conveniente conocer estas convenciones para asegurar un uso adecuado del sistema.

Acceso

Es necesario proporcionar un nombre de usuario y una contraseña válidos para poder acceder al SIA+. Consulte con el administrador de su sistema para que le proporcione un nombre y contraseña válidos.

Una vez dentro del sistema, el nombre especificado al entrar servirá para que el SIA+ muestre las opciones adecuadas y ofrezca los niveles de acceso correspondientes. El nombre del usuario activo aparece en la barra de estado de la ventana del SIA+.

Proyectos

El SIA+ es capaz de contextualizar todo el trabajo que se realice como perteneciente a un proyecto. Si se elige esta característica, solamente se verán los objetos asociados al proyecto en cuestión, y los nuevos objetos que se añadan quedarán automáticamente ligados a dicho proyecto.

Vea la sección *Proyecto de Trabajo*, pág. 8, para una explicación detallada de este tema.

La Ventana de Base de Datos

La ventana de base de datos aparece en pantalla al abrir el sistema, y constituye el punto a partir del cual se puede acceder a toda la funcionalidad del SIA+.

Esta ventana posee dos pestañas a lo largo de su parte superior, rotuladas Fichas y Herramientas. La pestaña Fichas muestra una lista de las fichas disponibles en el sistema, agrupadas

por tipos de entidades. Puede hacer doble-clic sobre cualquiera de estos tipos para ver qué fichas contiene. Para abrir una ficha concreta, selecciónela con el ratón y pulse el botón abrir, en la parte superior de esta ventana. De modo similar, la pestaña Herramientas muestra qué herramientas existen en el sistema.

Si al entrar en el sistema, el SIA+ le reconoció como un usuario con permisos de administración, la ventana de base de datos mostrará una pestaña adicional, rotulada Administración. Esta pestaña funciona como las demás, y contiene herramientas de administración del sistema. Vea la sección *Proyecto de Trabajo*, pág. 8, para una explicación detallada de estas herramientas.

USO BÁSICO DEL SISTEMA

Trabajo Básico con Fichas

Las fichas constituyen el modo básico de trabajar con los objetos almacenados en la base de datos. Existe una ficha diferente para cada uno de los diferentes tipos (o clases) de objetos, y cada una de estas posee los elementos necesarios para gestionar ese tipo de objetos.

Campos y Botones

Las fichas poseen campos, es decir, áreas donde se puede escribir texto. También pueden poseer listas, listas desplegables, casillas de selección, y otros controles típicos de Windows. Colocando el puntero del ratón sobre un campo se obtiene una breve descripción del mismo. El uso de estos controles es el estándar de Windows. Como excepción, es posible pulsar May+F2 estando sobre un campo de texto multilínea o un campo de fecha para hacer un "zoom" del mismo y poder trabajar más cómodamente.

Para ahorrar espacio en pantalla, casi todas las fichas hacen uso de diferentes pestañas, las cuales al ser pulsadas con el ratón o mediante la tecla F6 muestran diferentes áreas de información.

También, las fichas poseen una barra de botones en su esquina inferior izquierda. Colocando el puntero del ratón sobre cada botón aparece una etiqueta explicativa del cometido del botón.

Navegación

La barra de botones posee cuatro botones de navegación, que sirven para ir al primero, al anterior, al siguiente, y al último objeto de la base de datos, respectivamente. A la derecha de esta barra de botones existe un área de información donde la ficha muestra el número del objeto que se está mostrando en cada momento, y el número total de objetos de la clase correspondiente en la base de datos. Es posible que este número to-

tal aparezca entre paréntesis, indicando así que el sistema solo tiene constancia del número de objetos indicados, pero pueden existir más. Vea la sección *Opciones de Datos*, pág. 8, para una explicación de cómo forzar al sistema a contar los objetos al mostrar una ficha.

También es posible desplazarse a un objeto concreto, si se conoce su número, mediante el comando Ir a... del menú Edición.

Téngase en cuenta que el número de los objetos es transitorio, y puede cambiar según se agreguen o eliminen objetos, se reordenen, o se filtren.

Es posible saltar de una ficha a otra mediante botones específicos colocados en algunas fichas. Por ejemplo, es habitual que existan estos botones junto a los campos de enlace de cada ficha, permitiendo saltar de la ficha en cuestión a la ficha enlazada. También se puede saltar a otra ficha colocando el punto de inserción en un campo de texto multilínea sobre el código de un objeto y pulsando F4.

Actualización

A veces puede ser necesario actualizar el contenido de una ficha, debido a cambios en las opciones o a modificaciones realizadas por otros usuarios desde otros puestos. Para forzar una actualización, utilice el comando Actualizar del menú Datos.

Adición de un Objeto

Para añadir un objeto, basta con pulsar el botón Nuevo. Esto limpiará la ficha para que puedan ser rellenados los campos. Casi ningún campo es de relleno obligatorio, excepto el de Código. Algunas fichas pueden generar códigos automáticamente; éstas poseen un botón Auto junto al campo de código, que al ser pulsado introduce un nuevo código en el campo correspondiente.

Una vez rellenados los datos, puede pulsarse el botón Guardar cambios de la barra de botones para guardar el objeto en la base de datos, o bien el botón Cancelar cambios para deshacer lo hecho y eliminar la información recién introducida. También se guardarán los cambios automáticamente si se cierra la ficha, si se sale del sistema, o si se utiliza cualquiera de los botones de navegación.

Nótese que durante la adición de un nuevo objeto, el área de información que normalmente muestra el número de objetos en la base de datos, mostrará la palabra (nuevo).

Modificación de un Objeto

Para modificar los datos de un objeto, basta con localizar el objeto en cuestión y modificar los textos de los campos. Una vez hecho esto, puede pulsarse el botón Guardar cambios de la barra de botones para guardar el objeto en la base de datos, o bien el botón Cancelar cambios para

deshacer lo hecho y recuperar los datos originales. También se guardarán los cambios automáticamente si se cierra la ficha, si se sale del sistema, o si se utiliza cualquiera de los botones de navegación.

Nótese que durante la modificación de un objeto aparecerá un icono de un lápiz a la derecha del área de información, indicando que los datos han sido modificados y están pendientes de ser guardados o cancelados.

Eliminación de un Objeto

Para eliminar un objeto, basta con localizar el objeto en cuestión y pulsar el botón Eliminar de la barra de botones. El sistema solicitará confirmación antes de borrar el objeto. Si acepta esta confirmación, el objeto será borrado permanentemente de la base de datos y no se podrá recuperar.

Enlaces entre Objetos

La mayor parte de las fichas presentan una pestaña de enlaces, que muestra a qué otros objetos se halla enlazado el objeto mostrado en la ficha. En general, es posible introducir o modificar estos enlaces directamente sobre la ficha, aunque también es posible hacerlo "arrastrando y soltando" desde otras fichas.

Para esto, utilice el icono del folio que aparece en la esquina inferior derecha de las fichas. Puede pulsar con el ratón sobre el icono del folio de una ficha y llevarlo sobre la casilla de enlace de cualquier otra ficha, marcada con una doble flecha. Al soltarlo sobre ella, y si el enlace es posible, éste se realizará. En caso contrario, el sistema emitirá un pitido y el enlace no se realizará.

Búsquedas Sencillas

Buscar

Es posible buscar un texto en cualquiera de los campos de texto de cualquier ficha. Para ello, coloque el punto de inserción dentro del campo en el que desea buscar y pulse el comando Buscar... del menú Edición. Aparecerá un cuadro de diálogo en el que podrá especificar qué texto desea buscar. A continuación, utilice los botones Primero y Siguiente para buscar, respectivamente, el primer o el siguiente objeto que cumpla con el criterio de búsqueda establecido.

El cuadro de diálogo Buscar posee además una casilla de selección que le permite buscar en campo completo. Si la marca, el sistema encontrará solamente los objetos cuyo campo de búsqueda coincida exactamente con el texto introducido, y la búsqueda será más rápida.

Puede repetir la última búsqueda realizada mediante el comando Buscar siguiente del menú Edición.

No es posible buscar sobre listas, listas desplegables, u otros controles de Windows que no sean campos de texto.

Operaciones sobre Fichas

Filtros

Un filtro es un conjunto de criterios que es posible establecer sobre una ficha, de modo que ésta solamente muestre aquellos objetos que se ajusten a dichos criterios. Un filtro se compone de una o más condiciones de filtro, enlazadas mediante un operador Y u O. Cada condición de filtro involucra a un campo de la ficha en cuestión, un operador de comparación (igual a, distinto de, menor que, etc.), y generalmente un valor con el que se compara. Por ejemplo, una condición de filtro sobre la ficha de Punto podría especificar que el campo Altitud fuese menor que 1000.

Establecer un Filtro

Para establecer un filtro sobre una ficha, utilice el comando Filtro... del menú Datos. Aparecerá la ventana de construcción de filtros, que le permitirá especificar tantas condiciones de filtro como desee, y enlazarlas mediante operadores. Para especificar una condición, elija un campo de la primera lista desplegable, un operador de comparación de la siguiente lista desplegable, y, en su caso, escriba un valor en el cuadro de texto de la derecha o bien elija un valor de la lista desplegable, según sea el tipo de campo.

Inicialmente solo se mostrará una condición; para mostrar una segunda, elija un operador de enlace de la lista desplegable en el margen izquierdo de la ventana. De este modo, es posible ir añadiendo condiciones de filtro. Para eliminar una condición, no elija ningún operador de enlace de dicha lista desplegable; las condiciones bajo la lista utilizada desaparecerán.

Cuando haya diseñado el filtro, pulse el botón Aceptar y el filtro se aplicará a la ficha. Tras unos segundos, la ficha pasará a mostrar solamente los objetos que cumplan las condiciones especificadas.

En cualquier momento puede volver a visualizar la ventana de construcción de filtros y modificar el filtro establecido.

Guardar y Recuperar Filtros

Es posible también guardar un filtro en un archivo de disco para recuperarlo más tarde. Utilice los botones Abrir... y Guardar... de la ventana de construcción de filtros para estas tareas. Tenga en cuenta que los filtros definidos para una ficha determinada solo se pueden aplicar posteriormente a la misma ficha.

Ordenaciones

Inicialmente, el sistema muestra los objetos en una ficha sin ordenar. Sin embargo, es posible

hacer que aparezcan ordenados según cualquier campo o conjunto de campos.

De forma similar al caso de los filtros, una ordenación se compone de una o más condiciones de ordenación. Cada condición se refiere a un campo de la ficha en cuestión, y especifica además si la ordenación ha de ser ascendente (de menor a mayor) o bien descendente (de mayor a menor).

Establecer una Ordenación

Para establecer una ordenación sobre una ficha, utilice el comando Ordenar... del menú Datos. Aparecerá la ventana de construcción de ordenaciones, que le permitirá especificar tantas condiciones de ordenación como desee. Para especificar una condición, elija un campo de la lista desplegable y un modo de ordenación (ascendente o descendente), y pulse el botón Añadir. La condición será añadida a la lista de condiciones. De este modo, puede añadir tantas condiciones como desee. Puede también quitar condiciones con los botones Quitar y Quitar todos.

Borrados en Bloque

A veces puede ser necesario eliminar un conjunto de objetos que satisfagan una condición determinada. Es posible realizar esto construyendo y aplicando el filtro adecuado y eligiendo el comando Eliminar todos del menú Datos. Esto eliminará de la base de datos todos los objetos mostrados en la ficha según el filtro actual.

Utilice este comando con precaución, ya que los objetos eliminados no se pueden recuperar.

Plantillas

Las plantillas pueden utilizarse para agilizar la entrada de datos mediante fichas. Una plantilla es un objeto de la base de datos que se utiliza como patrón para crear otros objetos a partir de él. Es posible establecer una plantilla para cada ficha.

Para establecer una plantilla, abra la ficha correspondiente y localice el objeto que desee utilizar como patrón. Elija el comando Establecer plantilla del menú Datos o pulse Ctrl+P. El objeto quedará marcado como plantilla. A partir de este momento, cuando cree un objeto nuevo en la ficha en cuestión, el sistema utilizará los datos del objeto plantilla para rellenar los campos de la ficha.

Para eliminar una plantilla, elija el comando Eliminar plantilla del menú Datos. La asignación de plantilla se borrará.

CARACTERÍSTICAS AVANZADAS

Operaciones Avanzadas con Objetos

Referencias

La pestaña de enlaces de las fichas muestra a qué objeto u objetos se refiere el objeto mostrado en la ficha en cuestión. Sin embargo, a veces puede ser conveniente mostrar qué objetos se refieren a un objeto dado; es decir, el enlace inverso.

Para ello puede utilizar el comando Referencias... del menú Objeto. Esto mostrará el cuadro de referencias, que incluirá una lista con los objetos relacionados con el objeto mostrado en la ficha. Desde este cuadro es posible saltar directamente a cualquiera de los objetos listados utilizando el botón Ir a.

Documentos Externos

Es posible vincular archivos externos a los objetos de la base de datos. Cada objeto puede llevar ninguno, uno, o más archivos externos enlazados. Estos archivos pueden ser de cualquier índole, desde documentos de texto hasta gráficos o vídeos.

Para ver y modificar la lista de documentos externos enlazados a un objeto, utilice el comando Documentos externos... del menú Objeto. Esto mostrará el cuadro de documentos externos, que incluirá una lista con los nombres de los archivos enlazados al objeto mostrado en la ficha.

Es posible añadir nuevos documentos externos utilizando el botón Añadir..., y modificar los comentarios o eliminar los enlaces de los documentos ya enlazados, usando los botones Modificar... y Eliminar, respectivamente.

También se puede abrir o localizar cada documento enlazado mediante los botones Abrir y Localizar, respectivamente. Al abrir un documento, el sistema tratará de localizar la aplicación utilizada para editar el documento en cuestión; en caso de que no sea posible, se mostrará un mensaje informativo. Por otra parte, al localizar un documento, el sistema utilizará el Explorador de Windows para mostrar la ubicación del archivo correspondiente.

Tenga en cuenta que los documentos externos enlazados a un objetos son archivos que residen en alguna carpeta de disco duro o CD-ROM. Si mueve, renombra, o elimina estos archivos, el sistema no los encontrará, y será necesario corregir el problema manualmente.

Versiones

Las entidades valorativas pueden ser mostradas en forma de secuencia de versiones. Para ello, abra una ficha de una entidad valorativa y localice el objeto del cual desea ver todas las versiones. Escoja el comando Versiones... del menú Objeto para mostrar una ventana con las versiones de dicho objeto, ordenadas de la más reciente a la más antigua.

Herramientas de Búsqueda

Además de la búsqueda sencilla explicada en el apartado Búsquedas Sencillas, pág. 8, y de los filtros expuestos en Filtros, pág. 9, el SIA+ cuentan con otros métodos de búsqueda y localización de información: el Localizador, marcadores, colecciones, y la Búsqueda Total. Esta última se tratará en una sección aparte.

Todas estas herramientas pueden encontrarse en la pestaña Herramientas de la ventana de base de datos, dentro de la carpeta Búsqueda.

Uso del Localizador

El Localizador permite buscar un texto en toda la base de datos. Puede encontrar el Localizador en la carpeta Búsqueda de la pestaña Herramientas de la ventana de base de datos. Introduzca el texto que desea buscar en el cuadro de texto y pulse el botón Buscar/Detener. La búsqueda comenzará, y los resultados se irán mostrando en la lista según vayan apareciendo. Puede detener la búsqueda en cualquier momento pulsando de nuevo el botón Buscar/Detener.

Es posible saltar directamente a cualquiera de los objetos de la lista de resultados seleccionándolo y pulsando el botón Ir a.

Dado que el Localizador busca en toda la base de datos, una búsqueda completa puede suponer un tiempo de proceso bastante largo.

Trabajo con Marcadores

Un marcador es un apuntador a un objeto concreto, como los marcadores que se usan para señalar una página de un libro. Los marcadores son personales, de modo que cada usuario solamente puede acceder a los que él haya creado. En cualquier momento puede revisar, modificar o eliminar marcadores mediante la lista de marcadores. Puede encontrar la lista de marcadores en la carpeta Búsqueda de la pestaña Herramientas de la ventana de base de datos.

Para crear un marcador nuevo que apunte a un objeto determinado, arrastre el icono del folio que aparece en la esquina inferior derecha de la ficha del objeto sobre la lista de marcadores. El sistema le permitirá introducir un comentario y el marcador estará creado. Para modificar el comentario de un marcador o para eliminar un marcador, utilice los botones Modificar comentario y Eliminar marcador, respectivamente, en-

cima de la lista de marcadores. Para saltar al objeto al que apunta un marcador, utilice el botón Ir a.

Los marcadores se conservan entre sesiones del SIA+.

Colecciones

Una colección es, simplemente, un conjunto de objetos del mismo tipo. Pueden existir colecciones de casi todos los tipos de objetos que maneja el SIA+. En cualquier momento puede revisar, modificar o eliminar colecciones mediante la lista de colecciones. Puede encontrar la lista de colecciones en la carpeta Búsqueda de la pestaña Herramientas de la ventana de base de datos.

Propiedades de las Colecciones

Cada colección posee un nombre determinado, que el creador de la misma le da al crearla. Además, una colección puede ser pública o privada. Si es pública, todos los usuarios del SIA+ podrán verla y utilizarla, aunque solo el usuario creador podrá cambiar su nombre o eliminarla. Si es privada, solo el usuario creador tendrá acceso a ella; los demás no podrán verla.

Cada colección contiene objetos de un tipo determinado. Este tipo no se puede cambiar una vez creada la colección, ni se pueden añadir a ella objetos de otro tipo. Por ejemplo, no se pueden añadir Puntos a una colección de Yacimientos.

Trabajo con Colecciones

Para crear una colección, primero ha de establecer un filtro sobre una ficha de objetos. Este filtro determinará qué objetos van a formar parte de la colección. Una vez establecido el filtro, utilice el comando Guardar como colección... del menú Datos para crear la colección. El sistema le pedirá un nombre, y también podrá especificar si la colección será pública o privada.

La lista de colecciones le permite modificar el nombre y otras características de cada colección, así como eliminar colecciones. Use los botones Modificar y Eliminar para esto. También puede mostrar el contenido de una colección mediante el botón Mostrar lista. Este botón mostrará una lista de todos los objetos que pertenecen a la colección en cuestión. Mediante esta lista, el propietario puede, además, añadir o eliminar objetos a la colección. Utilice el botón Añadir objeto a la colección o la casilla de enlace, marcada con una doble flecha, para añadir objetos. Utilice el botón Eliminar objeto de la colección para eliminar objetos. Tenga en cuenta que al eliminar objetos no los está borrando de la base de datos; solamente los elimina de una colección. Finalmente, puede utilizar el botón Exportar colección... para obtener un archivo de texto con el contenido de la colección. Podrá especificar qué campos desea exportar, así como el nombre del archivo de salida.

Puede utilizar el botón Actualizar de la lista de colecciones para que el sistema actualice la lista, incorporando posibles cambios efectuados por otros usuarios.

La Búsqueda Total

La Búsqueda Total es una herramienta que permite buscar toda la información relacionada con un objeto o conjunto de objetos de la base de datos, y darle forma de documento de Microsoft Word. Esta herramienta puede encontrarse en la pestaña Herramientas de la ventana de base de datos, dentro de la carpeta Búsqueda.

Parámetros de la Búsqueda

Antes de realizar una búsqueda, es necesario indicar al sistema algunos parámetros, tales como el objeto u objetos iniciales, el contenido que se desea obtener, etc.

Objeto Inicial

La búsqueda puede realizarse a partir de un único objeto de la base de datos, o bien a partir de un conjunto de objetos. En este último caso, es necesario haber agrupado previamente los objetos deseados en una colección. Vea la sección *Colecciones*, pág. 5, para una explicación detallada de cómo conseguir esto.

Para establecer el objeto inicial de la búsqueda, pulse el botón Iniciar en... y seleccione el objeto o la colección deseada en el cuadro de diálogo. También puede utilizar la casilla de enlace de la ventana de Búsqueda Total para establecer el objeto inicial.

Contenido

El resultado de la búsqueda mostrará un contenido que es posible personalizar mediante el botón Contenido.... Seleccione o deseleccione las tablas y/o campos necesarios según desee que aparezcan o no en el documento resultante de la búsqueda.

Opciones

Pulse el botón Opciones... para acceder al cuadro de diálogo de opciones.

Durante una Búsqueda Total, el SIA+ puede buscar el contexto del objeto inicial (es decir, los objetos a los que se refiere), además de las referencias (es decir, los objetos que se refieren a él). Además, también puede buscar los documentos externos vinculados a cada objeto. En el caso de buscar el contexto, el SIA+ puede también describir el contexto en su totalidad (en vez de simplemente mencionarlo), e incluso considerar los objetos del mismo como puntos de partida para una sub-búsqueda que se integra en la búsqueda que se esté realizando. También puede enumerar los documentos externos enlazados a cada objeto, y enumerar o describir los proyectos en los que se encuadra cada objeto. Seleccione las casillas correspondientes en la pestaña Búsqueda según sea necesario.

Durante una búsqueda, el SIA+ puede mostrar la información temporal (cualquier objeto con un campo Fecha) de dos modos: histórico o estado puntual. En el primer caso, el resultado de la búsqueda mostrará todos los objetos del mismo tipo, por orden cronológico, hasta una fecha dada (que puede ser la fecha actual u otra cualquiera). En el segundo caso, solo se mostrará un objeto de cada tipo, aquél que posea la fecha más reciente pero no superior a dicha fecha dada. Por ejemplo, si un Impacto posee varias Medidas Correctoras, en el primer caso aparecerían todas ellas, mientras que en el segundo caso solamente aparecería la más reciente. Elija el tipo de manejo de fechas que desee, e introduzca la fecha tope apropiada, en la pestaña Fechas.

También puede elegir si desea una descripción completa de piezas o si solo es necesario un resumen. De modo similar, puede optar entre citas bibliográficas completas y solo códigos. Además, puede hacer que el SIA+ incluya en los resultados de la búsqueda una cabecera con información relativa a las opciones utilizadas y a la fecha y hora actuales, o que incluya u omita los campos que se encuentren vacíos. Seleccione las opciones deseadas en la pestaña Datos.

Finalmente, especifique el nombre de archivo para el documento de Word que almacenará los resultados de la búsqueda en la pestaña Salida.

Guardar y Recuperar Especificaciones

Una vez establecidos todos los parámetros descritos, es posible guardarlos mediante el botón Guardar.... De modo similar, puede utilizar el botón Abrir... para recuperar una especificación de búsqueda previamente guardada.

Resultados de la Búsqueda

Pulse el botón Buscar para iniciar la Búsqueda Total. Tras algún tiempo, dependiente del número de objetos involucrados en la búsqueda, se creará un documento de Word con los resultados y se guardará automáticamente donde se haya especificado. Todo esto ocurrirá sin que el usuario tenga que intervenir.

Puede utilizar Word para abrir, revisar y modificar el documento generado. Puede utilizar también el botón Abrir resultado para abrir directamente el documento generado.

Entrada de Datos

El modo normal de introducir datos en el SIA+ es mediante las fichas, tal como se describe en la sección Actualización, pág. 7. De todos modos, existen casos en los que es conveniente disponer de herramientas específicas para introducir datos.

Estas herramientas pueden encontrarse en la pestaña Herramientas de la ventana de base de datos, dentro de la carpeta Entrada de Datos.

Entrada Mínima

La ventana de Entrada Mínima permite introducir hasta ocho fichas diferentes (Punto, Yacimiento, Estructura, Entorno y Emplazamiento, Valoración Arqueológica, Situación Patrimonial, Impacto, y Medidas Correctoras) de una sola vez, creando además los enlaces necesarios entre ellas.

Para ello, basta con rellenar las secciones apropiadas de dicha ventana, especificando cómo se desean realizar los enlaces, y pulsar el botón Añadir.

Añadir Series de Piezas

La ventana de Series de Piezas permite añadir un número arbitrario de piezas, opcionalmente añadiendo también las fichas de detalle correspondientes.

Especifique la procedencia de las piezas, el número de ellas a añadir, los datos de las mismas, y pulse el botón Añadir. Si se ha seleccionado añadir fichas de detalle, el SIA+ se basará en el tipo de pieza para introducir los datos en la ficha de Cerámica, Líticos, o Varios.

Salida de Datos

El SIA+ ofrece algunas herramientas para extraer información de la base de datos, variando según el destino y el formato de salida requerido.

Estas herramientas pueden encontrarse en la pestaña Herramientas de la ventana de base de datos, dentro de la carpeta Salida de Datos.

Impresión de Fichas de Patrimonio

Esta herramienta imprime en papel fichas según el estándar de la D. X. do Patrimonio Cultural de la Xunta de Galicia.

En primer lugar, es necesario seleccionar los objetos de la base de datos cuyas fichas se desean imprimir. Para ello, estos objetos (sea uno solo o más de uno) han de figurar como una colección. Vea la sección *Colecciones*, pág. 5, para una explicación detallada de cómo hacer esto. Seleccione la colección deseada en la pestaña Origen. Tenga en cuenta que solamente se pueden imprimir fichas de Patrimonio a partir de colecciones de Yacimientos o Inventario de Patrimonio.

Además, es posible introducir los redactores de las fichas, así como el lugar y fecha de redacción en la pestaña Datos. Por defecto, el sistema hará constar el nombre del usuario activo y la fecha actual.

Finalmente, es posible ajustar el emplazamiento de los datos en el formulario preimpreso de la ficha mediante los ajustes de la pestaña Impresión. Esto puede servir para corregir la colocación del texto en la página en caso de que sea necesario. Se pueden introducir valor posi-

vos (para mover hacia la derecha o hacia abajo) o negativos (para desplazar el texto a la izquierda o arriba).

Guardar y Recuperar Especificaciones

Una vez establecidos todos los parámetros descritos, es posible guardarlos mediante el botón Guardar.... De modo similar, puede utilizar el botón Abrir... para recuperar una especificación de impresión previamente guardada.

Exportar DXF

Esta herramienta permite exportar un conjunto de objetos de la base de datos en formato DXF, de modo que es posible abrir dicho archivo con una aplicación de dibujo (como AutoCAD) y obtener así mapas de localización de dichos objetos.

En primer lugar, es necesario seleccionar los objetos de la base de datos que se desean exportar. Para ello, estos objetos (sea uno solo o más de uno) han de figurar como una colección. Vea la sección *Colecciones*, pág. 5, para una explicación detallada de cómo hacer esto. Seleccione la colección deseada en la pestaña Origen. Tenga en cuenta que solamente se pueden exportar como DXF colecciones de Puntos o Yacimientos.

En el caso de que haya elegido una colección de yacimientos, podrá elegir en la pestaña Símbolos por qué campo quiere variar los símbolos. Por ejemplo, si elige Tipología, podrá especificar un símbolo diferente para cada Tipología. Se listarán todas las posibilidades según el campo de variación elegido, y se podrán cambiar los símbolos de cualquiera de ellas. Inicialmente, el sistema asigna un símbolo denominado "PorDefecto" a todas las posibilidades.

Si se ha elegido una colección de puntos, no se podrá variar, y solamente se podrá elegir un único símbolo para todos los puntos. Finalmente, es posible especificar una escala para los símbolos. Tenga en cuenta que los símbolos utilizados deben existir en el contexto de la aplicación de dibujo antes de cargar el archivo DXF generado.

Además, es posible hacer que el SIA+ incluya la etiqueta de cada objeto (su código) junto a su localización. Para ello, habilite las etiquetas en la pestaña Opciones, y especifique su tamaño y desplazamiento en horizontal y vertical a partir de la localización del objeto. También se puede especificar la capa en la cual el sistema colocará todos los objetos exportados. Tenga en cuenta que esta capa debe existir en el contexto de la aplicación de dibujo antes de cargar el archivo DXF generado.

Finalmente, introduzca un nombre para el archivo DXF resultante en la pestaña Salida.

Guardar y Recuperar Especificaciones

Una vez establecidos todos los parámetros descritos, es posible guardarlos mediante el botón Guardar.... De modo similar, puede utilizar el

botón Abrir... para recuperar una especificación de exportación previamente guardada.

Otras Herramientas

Existen otras herramientas que proporcionan funciones diversas, como la posibilidad de acceder a la Intranet de GTArPa desde el SIA+.

OPCIONES Y CONFIGURACIÓN

Proyecto de Trabajo

El SIA+ permite trabajar en el contexto de un proyecto, de tal modo que cualquier objeto introducido queda automáticamente vinculado a dicho proyecto. También es posible trabajar fuera de todo proyecto.

El comando Proyecto... del menú Opciones permite seleccionar dentro de qué proyecto se desea trabajar, o elegir (ninguno) para no utilizar esta característica. En cualquier momento se puede cambiar el proyecto de trabajo. El proyecto actualmente activo figura en la barra de estado, en la parte inferior de la ventana del SIA+.

Cambiar Contraseña

El SIA+ utiliza el gestor de bases de datos de Microsoft Access, con lo cual las contraseñas utilizadas por él son las mismas que las utilizadas por Access.

El comando Cambiar contraseña... del menú Opciones permite cambiar su contraseña de acceso al SIA+ y a Access.

Preferencias

Las preferencias descritas a continuación pueden ser modificadas mediante el comando Preferencias... del menú Opciones.

Opciones de Proyecto

Puede hacer que el sistema le pregunte automáticamente con qué proyecto desea trabajar cada vez que entre en el SIA+. Para ello, seleccione la opción correspondiente en la pestaña Proyecto del cuadro de diálogo Preferencias.

También puede cambiar el proyecto por defecto, es decir, aquél que aparecerá automáticamente seleccionado la próxima vez que entre en el SIA+. Esto puede ser útil si suele trabajar siempre en el mismo proyecto. Pulse el botón Cambiar... para cambiar el proyecto por defecto.

Finalmente, puede hacer que el SIA+ solamente muestre en las fichas los objetos vincula-

dos al proyecto activo seleccionando la opción Mostrar solo objetos del proyecto en la misma pestaña. Un embudo en la barra de estado de la ventana del SIA+ indica que esta opción está seleccionada; un embudo tachado indica que no lo está.

Opciones de Datos

Normalmente, el SIA+ no realiza un conteo de cuántos objetos pueden ser mostrados cuando se abre una ficha. Esto hace que la apertura de fichas sea más rápida, pero no da una idea de cuántos objetos existen disponibles. Por eso el número total de objetos aparece entre paréntesis en el área de información de las fichas. Es posible cambiar este comportamiento seleccionando la opción Contar registros al abrir ficha en la pestaña Datos. De este modo, el sistema contará los objetos disponibles en cada ficha al abrirla, pero la apertura será más lenta.

De modo similar, y por defecto, el SIA+ solamente muestra aquellas entradas del diario que hayan sido redactadas por el usuario activo. Seleccione la opción Mostrar todo el diario en la pestaña Datos para ver todas las entradas del diario, independientemente de su autor.

Opciones de Codificaciones

Cuando el SIA+ muestra una lista de codificaciones, puede ordenarla de dos modos: alfabéticamente o por su orden natural. Por ejemplo, las adscripciones culturales de los Yacimientos se ordenan cronológicamente; los grados de protección de las Situaciones Patrimoniales, según su intensidad. Puede cambiar el modo de ordenación mediante la opción correspondiente en la pestaña Codificaciones.

ADMINISTRACIÓN DEL SISTEMA

El SIA+ necesita que se realicen algunas labores de administración para que su funcionamiento se mantenga óptimo.

Herramientas de Administración

El SIA+ ofrece algunas herramientas de administración solo disponibles a administradores.

Estas herramientas pueden encontrarse en la pestaña Administración de la ventana de base de datos, solo visible a aquellos usuarios que sean administradores.

Log

El SIA+ mantiene opcionalmente un registro de todas las acciones que se llevan a cabo en el sistema, tales como el uso de herramientas, modifi-

caciones de datos, etc. Este registro se denomina log.

La herramienta Administración de Log permite revisar el log, exportarlo a un archivo de texto, o limpiarlo definitivamente. El botón Opciones... muestra un cuadro de diálogo mediante el cual se puede habilitar o deshabilitar el registro de acciones, así como elegir qué tipos de acciones han de ser registradas.

Tablas de Traducción

Muchas fichas del SIA+ contienen campos de tipo lista desplegable, basados en codificaciones; por ejemplo, la Tipología de Estructuras. Estas codificaciones se almacenan en tablas de traducción, que traducen cada una de las codificaciones textuales a un código numérico. Es posible añadir, modificar, y eliminar elementos de cualquiera de estas tablas de traducción.

Verificación y Reparación

Con el uso, la base de datos del SIA+ se fragmenta y pierde su estado óptimo. Existen algunas herramientas para verificar la integridad de dicha base de datos así como para defragmentarla y reparar posibles problemas.

Reparar y Compactar

Esta herramienta repara y defragmenta la base de datos. Puede tardar bastante tiempo si la base de datos es grande o está muy fragmentada.

El sistema debe abrir la base de datos con acceso exclusivo para poder llevar a cabo estas tareas, por lo que no debe haber ningún usuario trabajando en el momento de utilizar esta herramienta.

Limpiar Tablas Temporales

Algunos procesos del SIA+ crean tablas temporales que normalmente son eliminadas de inmediato. De todos modos, esta herramienta proporciona una forma de eliminar las posibles tablas temporales que puedan haber quedado perdidas.

El sistema informará acerca de cuántas tablas temporales se eliminaron.

Reparar AutoCódigos

Muchas fichas del SIA+ llevan códigos automáticos, que pueden ser generados automáticamente por el sistema. Esta herramienta valida la integridad de dichos códigos, permitiendo especificar además cuál es el último código dado para cada una de las fichas que llevan este tipo de códigos. El sistema ofrece un código por defecto para cada una de estas fichas, que se recomienda dejar tal cual.

APÉNDICE

Convenios de Codificación

A continuación se enumeran las fichas del SIA+, especificando el modo de generar códigos para cada una de ellas. Los caracteres en negrita son caracteres literales, que figuran en los códigos tal cual se hacen constar aquí. Los demás caracteres y formatos (corchetes, subrayados, etc.) no se han de reflejar en los códigos, ya que solo sirven para documentar los convenios.

Las abreviaturas más frecuentemente utilizadas para especificar los códigos son las siguientes:

Abreviatura	Significado
AA	Año, con dos dígitos
MM	Mes, con dos dígitos
DD	Día, con dos dígitos
L	Letra del autor
NN	Número de serie, con dos dígitos
SSSSSSS	Número de serie, con ocho dígitos

Entidades Geográficas

Puntos

PU AAMMDD L NN

Zonas

ZO AAMMDD L NN

Entidades Arqueológicas

Yacimientos

YA AAMMDD L NN

Estructuras

ES AAMMDD L NN

Intervenciones

IT DDD NN, donde DDD es un acrónimo de tres letras del nombre de la intervención.

Unidades Estratigráficas

UE DDD NNN, donde DDD se toma del código de la intervención, y NNN un número de serie de tres dígitos.

Conjuntos de Materiales

CM AAMMDD L NN

Piezas

PZ AAMMDD L NN T NNNN si proviene de un punto, donde AAMMDD L NN se toma del código del punto, T es el tipo de pieza, y NNNN un número de serie de cuatro dígitos.

PZ AAMMDD L NN [UU] T NNNN si proviene de un yacimiento, donde AAMMDD L NN se toma del código del yacimiento, [UU] es la UR (opcional), T es el tipo de pieza, y NNNN un número de serie de cuatro dígitos.

PZ DDD [SS] [UU] T NNNNNN si proviene de una intervención, donde DDD se toma del código de la intervención, [UU] es la UR (opcional), [SS] es el sector (opcional), T es el tipo de pieza, y NNNNNN un número de serie de seis dígitos.

Muestras

MU AAMMDD L NN

Inventario de Patrimonio

GA PP CC NNN, donde PP es el código de la provincia, CC el código del ayuntamiento, y NNN un número de serie con tres dígitos.

Este convenio de codificación está sujeto a los cambios de la D. X. do Patrimonio Cultural de la Xunta de Galicia.

Entidades Accesorias

Topónimos

TO AAMMDD L NN

Folklore

FK AAMMDD L NN

Hostelería

HO AAMMDD L NN

Entidades Descriptivas

Entorno y Enplazamiento

EE NNNNNNNN, código automático.

Documentos

DO NNNNNNNN, código automático.

Informes

IN PPPPP TT NN, donde PPP es el código de proyecto al que pertenece el informe, TT es el tipo de informe (ver la Especificación para Archivo de Informes 2.0 en CAPPA), y NN es un número de serie de dos dígitos.

Dibujos

DI AAMMDD L NN

Cartografía

CG EEEEE TT NNN, donde EEEEE es la escala o proyecto, TT es el tipo de cartografía, y NNN es un número de serie de tres dígitos. Para más detalles, ver la Especificación de Archivo de Material Cartográfico y Planimétrico 2.0 en CAPPA.

Fotografías

FO SSSS T NNN, donde SSSS es el número de soporte, T es el tipo de soporte, y NNN es un número de serie de tres dígitos. Para más detalles, ver la Especificación de Archivo de Fotografías 2.2 en CAPPA.

Secuencias de Vídeo

VI AAMMDD L NN

Entidades Valorativas

Valoraciones Arqueológicas

VA NNNNNNNN, código automático.

Valoraciones de Materiales

VM NNNNNNNN, código automático.

Valoraciones Patrimoniales

VP NNNNNNNN, código automático.

Situaciones Patrimoniales

SP NNNNNNNN, código automático.

Impactos

IM NNNNNNNN, código automático.

Medidas Correctoras

MC NNNNNNNN, código automático.

Entidades Organizativas

Proyectos/Actuaciones

AA T NN, donde T es el tipo de proyecto.

Personal

Códigos arbitrarios, según el nombre de pila y primer apellido de la persona.

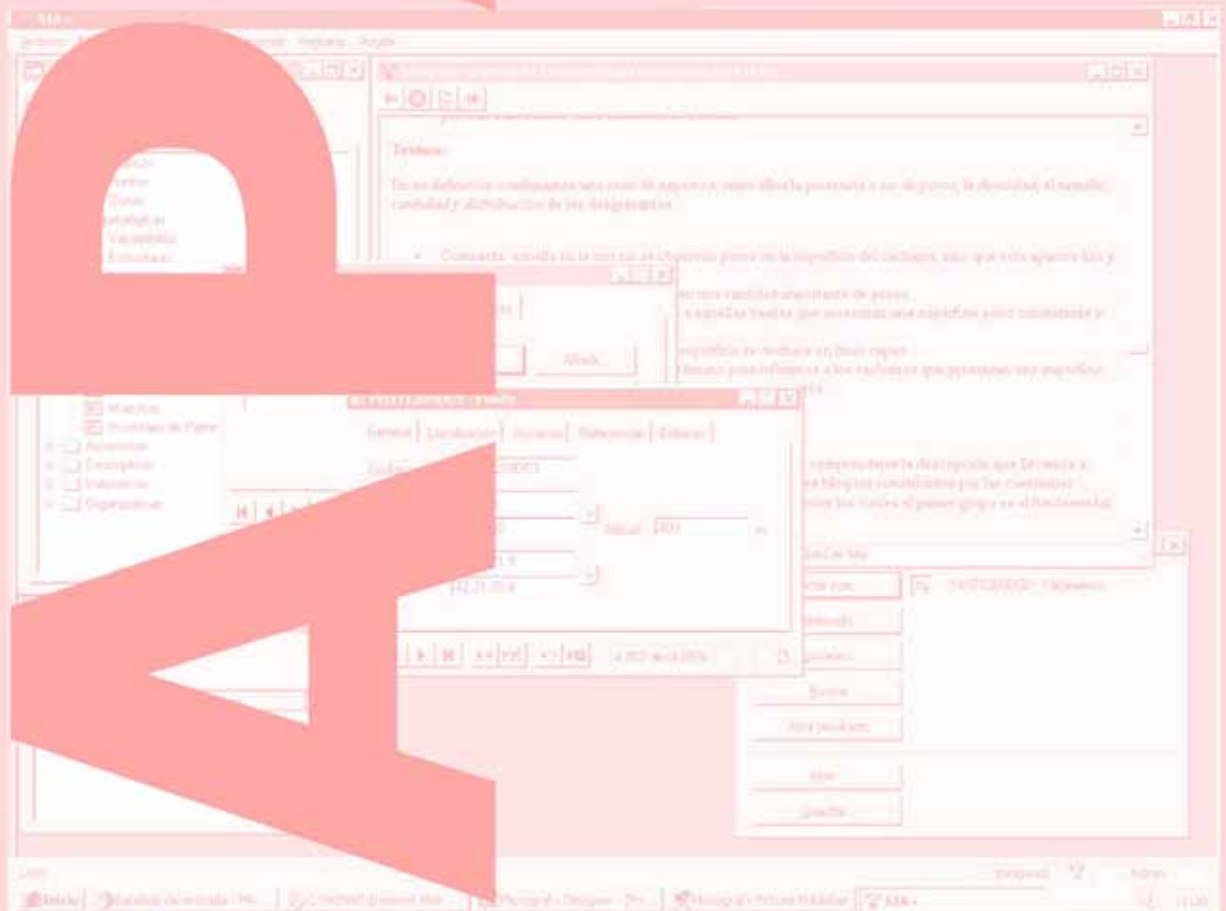
Diario

DR NNNNNNNN, código automático.

Bibliografía

Códigos arbitrarios, según los autores y el año de publicación. Ver la Especificación para Bibliografía 2.2 en CAPA para más detalles.

La serie CAPA presenta los criterios, convenciones, procedimientos y técnicas de trabajo utilizados por el Grupo de Investigación en Arqueología del Paisaje. Las aportaciones que se irán ofreciendo en los diferentes cuadernos de la serie constituyen un programa de investigación aplicada que tiene por objeto construir una tecnología para la evaluación y gestión del Patrimonio Arqueológico. Con ello se pretende contribuir al desarrollo, discusión y establecimiento de un estándar de práctica arqueológica.



Títulos Publicados

- CAPA 1 Un Modelo de Evaluación de Impacto Arqueológico: El Parque Eólico de Careón
- CAPA 2 Contribución a un Sistema de Registro de Yacimientos Arqueológicos en Galicia
- CAPA 3 SIA+: Manual del Usuario